
INFOGRAFÍA DEL JUEGO

BOLAS LOCAS

1. Explicación del juego

El juego trata de una aplicación que tiene interfaz gráfica donde el objetivo principal es pulsar la bola que está situada más adelante en la pantalla. El juego consta de un menú principal con botones de "jugar", "acerca de" que te proporciona información básica del juego y los creadores y "salir" que te saca del juego, si pulsas en el botón "jugar" irás a una pantalla de configuración para elegir el tiempo y numero de bolas que habrá en la partida y después habrá una pantalla donde juegas la partida. Tras acabar hay una pantalla final que muestra si el jugador ha ganado o perdido. El juego incluye música de fondo y efectos de sonido. Al finalizar, se puede volver al menú o reiniciar la partida.

2. Estructura de Carpetas

- **src/main/java/game/**
 - Ball.java: Lógica y representación de la pelota en el juego.
 - ConfigPanel.java: Panel de configuración para opciones del juego.
 - Main.java: Punto de entrada principal de la aplicación.
 - MenuPanel.java: Panel del menú principal del juego.
 - MusicPlayer.java: Control y reproducción de música de fondo.
 - SoundFX.java: Manejo de efectos de sonido (acierto/fallo).
 - Surface.java: Superficie principal donde ocurre el juego.
- **src/main/resources/**
 - acierto.wav: Sonido de acierto.
 - fallo.wav: Sonido de fallo.
- **src/test/**: Estructura para pruebas (vacía o en desarrollo).
- **target/**: Archivos compilados y recursos listos para ejecución.

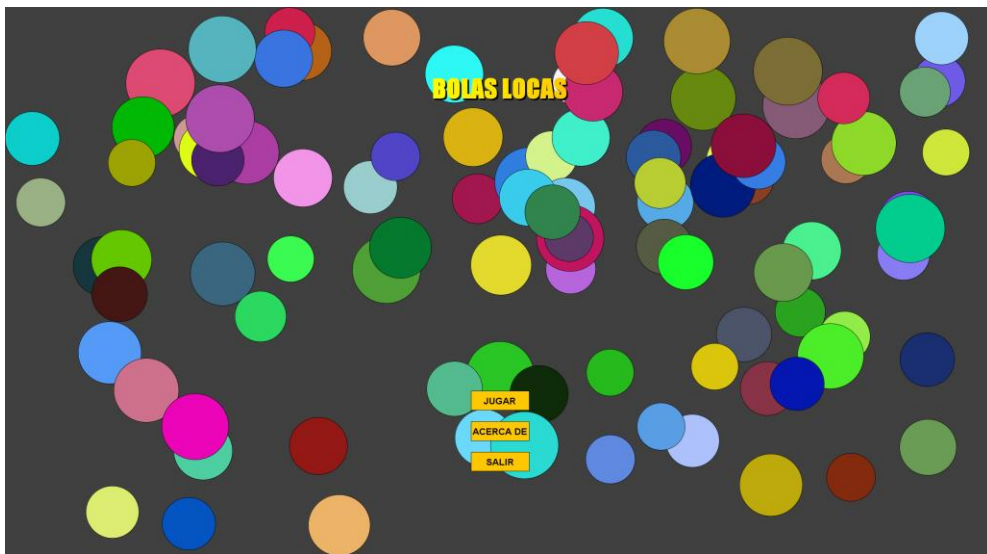
3. Principales Clases y Funcionalidades

- **Main.java**
 - Inicia la aplicación y configura la ventana principal.
- **MenuPanel.java**
 - Muestra el menú principal y permite navegar a otras secciones.
- **ConfigPanel.java**
 - Permite al usuario modificar configuraciones del juego (dificultad, sonido, etc.).
- **Surface.java**

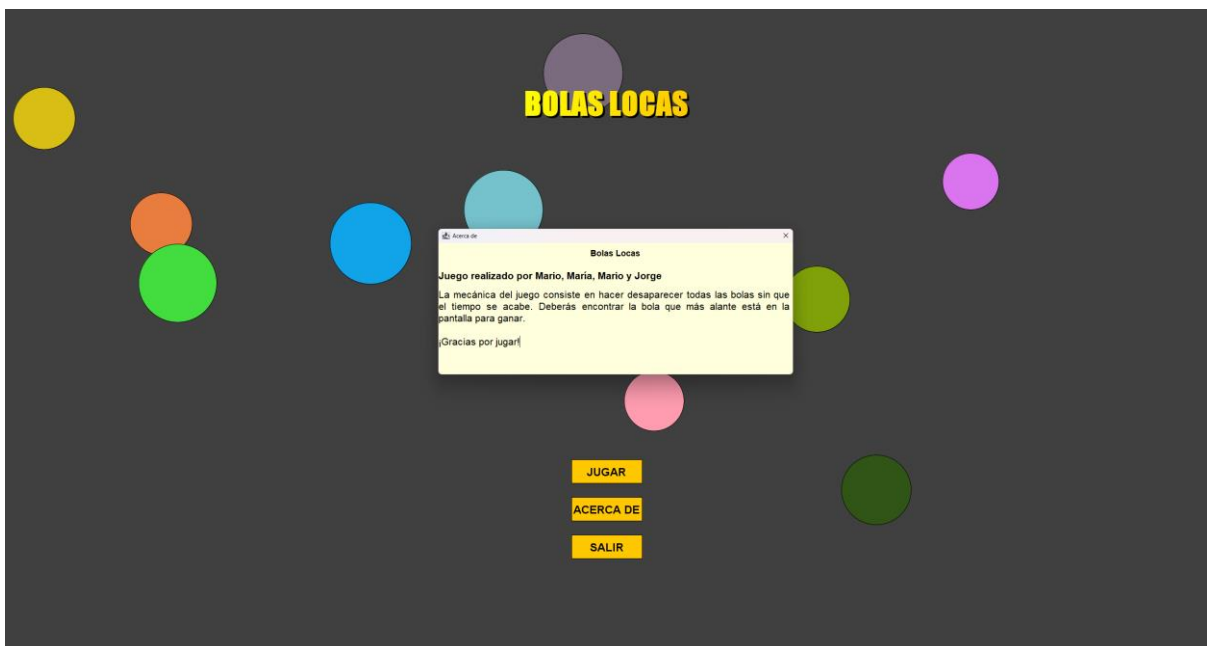
- Lógica del juego en sí (renderizado, actualización de objetos, detección de colisiones).
- **Ball.java**
 - Representa la pelota, su movimiento y comportamiento.
- **MusicPlayer.java & SoundFX.java**
 - Controlan la música de fondo y los efectos de sonido.

4. Pantallas del juego

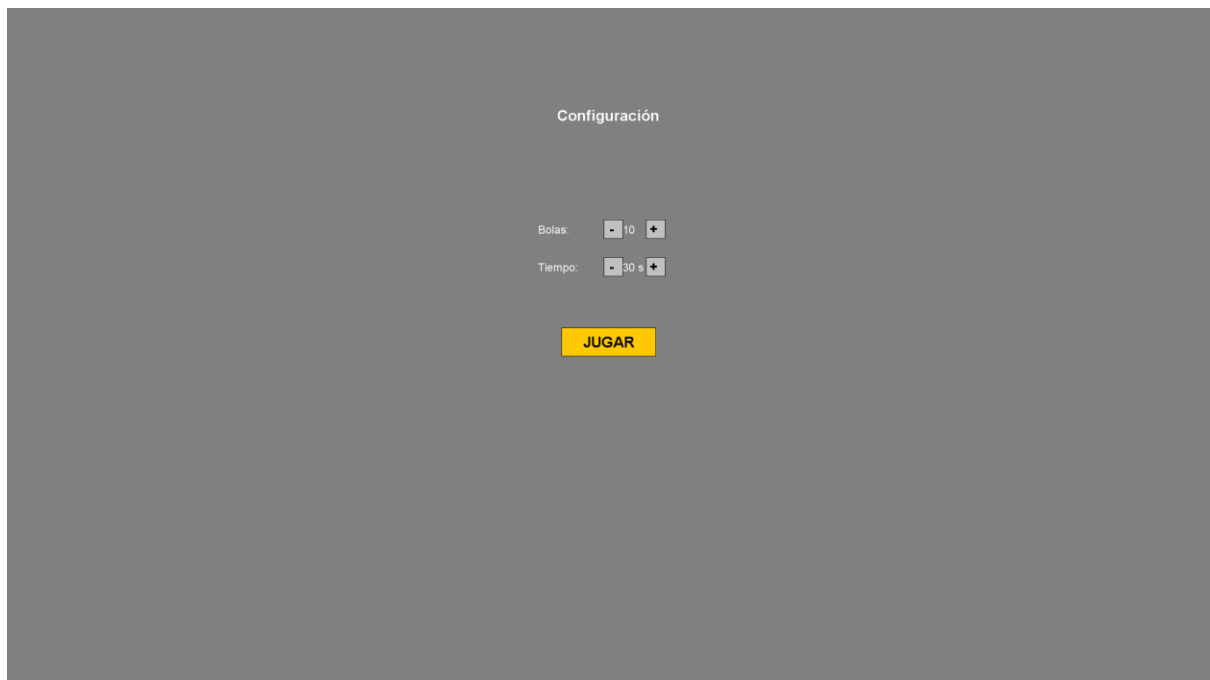
- Menú del juego



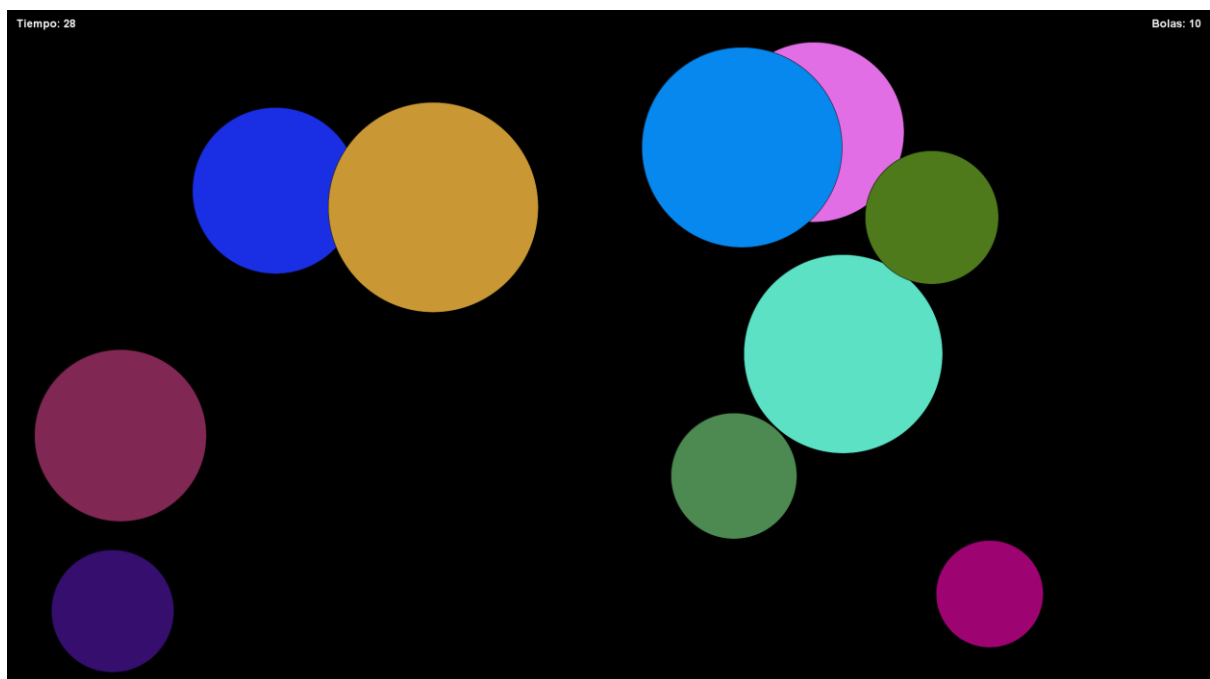
- Apartado de “acerca de”



- Apartado de “Jugar”



- Juego final



- Pantalla de victoria

¡Enhorabuena! ¡Has ganado!

VOLVER A JUGAR

- Pantalla de derrota

¡Tiempo agotado! Has perdido la partida.

VOLVER A JUGAR